J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan) Vol. 7, No. 3, Oktober 2026, pp. 1329-1340
e-ISSN 2722-6069
: http://dx.doi.org/10.25157/j-kip.v7i3.24347

PENGEMBANGAN FLIPBOOK INTERAKTIF BERMUATAN ANIMASI DAN PETA DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

Tedy Dwi Sagita[1*], Rana Gustian Nugraha[2], Sidqia Nurfadilah[3]
[1, 2, 3] Universitas Pendidikan Indonesia, Jl. Mayor Abdurahman No.211, Sumedang, Indonesia
Email Koresponden: Tedydwi18sagita@upi.edu[1*]
Email Penulis: Ranaagustian@upi.edu [2], Sidqianurfadilah@upi.edu [3]

ABSTRACT

The low learning outcomes of students in Cultural Diversity material are caused by the use of conventional and less interactive learning media. This study aimed to develop an interactive flipbook integrated with animations and digital maps to improve the learning outcomes of fourth-grade elementary school students. The research employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which consists of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The subjects of this study were 30 fourth-grade students of SD Negeri 1 Waleddesa and 31 fourth-grade students of SD Negeri 2 Cipancur. Data were collected through interviews, validation questionnaires from media and material experts, student response questionnaires, and pretest-posttest assessments. The data were analyzed using descriptive quantitative analysis and the N-Gain test to determine the improvement in student learning outcomes. The results showed that the interactive flipbook media obtained a media expert validation score of 95.78% and a material expert validation score of 95%, both categorized as "Very Good." The small group trial obtained a score of 91.6% and the large group trial obtained 93.11%, both categorized as "Very Feasible." Furthermore, the N-Gain analysis showed an average score of 0.7957 or 79.57%, which is categorized as high. These findings indicate that the interactive flipbook *integrated with animations and digital maps creates a more interactive, engaging, and contextual learning environment, thereby increasing students' interest and improving their learning outcomes. Therefore, the interactive flipbook integrated with animations and digital maps is considered feasible and effective for use in IPAS learning on Cultural Diversity material in elementary schools.*

Keywords: *Interactive Flipbook, Animation, Digital Map, Cultural Diversity, Learning Outcomes*

ABSTRAK

Rendahnya hasil belajar siswa pada materi Keragaman Budaya disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang masih konvensional dan kurang interaktif. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *flipbook* interaktif bermuatan animasi dan peta digital guna meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap *analysis, design, development, implementation,* dan *evaluation*. Subjek penelitian terdiri atas 30 siswa kelas IV SD Negeri 1 Waleddesa dan 31 siswa kelas IV SD Negeri 2 Cipancur. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, angket validasi ahli media dan ahli materi, angket respon siswa, serta Tes *pretest* dan *posttest*. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan uji N-Gain untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *flipbook* interaktif memperoleh persentase validasi ahli media sebesar 95,78% dan validasi ahli materi sebesar 95% dengan kategori "Sangat Baik". Hasil uji coba kelompok kecil memperoleh persentase sebesar 91,6% dan kelompok besar sebesar 93,11% dengan kategori "Sangat Layak". Selain itu, hasil analisis N-Gain memperoleh rata-rata sebesar 0,7957 atau 79,57% yang termasuk kategori tinggi. Pembahasan menunjukkan bahwa *flipbook* interaktif bermuatan animasi dan peta digital mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan kontekstual sehingga meningkatkan ketertariakan siswa serta meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian, *flipbook* interaktif bermuatan animasi dan peta digital dinyatakan layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPAS materi Keragaman Budaya di sekolah dasar.

Kata Kunci: *Flipbook* Interaktif, Animasi, Peta Digital, Keragaman Budaya, Hasil Belajar

Cara sitasi: Sagita, T. D., Nugraha, R. G., & Nurfadilah, S. (2026). Pengembangan Flipbook Interaktif Bermuatan Animasi Dan Peta Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *J-KIP (Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan), 7* (3), 1329-1340.

Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4. 0 Internasional.

Article history: Submit 2026-05-16 | Accepted 2026-05-22 | Published 2026-10-30

PENDAHULUAN

Pendidikan memainkan peran penting dalam membentuk sumber daya manusia yang kompetitif dan berakhlak mulia di era globalisasi (Mubaroq & Mustofa, 2025). Sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan dirancang untuk menggali potensi siswa agar mereka tumbuh menjadi individu yang taat beragama, berpengetahuan luas, kreatif, dan berakhlak mulia. Untuk mencapai tujuan ini, pembelajaran di tingkat sekolah dasar harus dirancang secara inovatif dan bermakna dengan memanfaatkan media pembelajaran yang selaras dengan kemajuan teknologi dan kebutuhan siswa. Guru diharapkan menyajikan materi yang menarik dan interaktif, memastikan bahwa proses pembelajaran tidak hanya berfokus pada penyampaian informasi, tetapi juga mendorong partisipasi aktif siswa (Cahyana & Agustin, 2024).

Kurikulum Merdeka menekankan pembelajaran yang fleksibel, relevan, dan berpusat pada siswa, di mana media digital berperan sebagai elemen kunci untuk memperkaya proses ini (Zidna dkk., 2025). Salah satu mata pelajaran yang memerlukan pendekatan kontekstual adalah IPAS dengan topik "Keragaman Budaya" untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Materi ini bertujuan untuk menumbuhkan sikap toleransi, penghargaan terhadap keragaman, dan kebanggaan terhadap identitas nasional di kalangan siswa (Faridah dkk., 2023). Oleh karena itu, topik keragaman budaya harus disajikan secara menarik sehingga siswa dapat memahami konsep-konsep budaya secara nyata melalui pengalaman belajar yang erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari.

Pengamatan di sekolah dasar menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih sangat bergantung pada bahan ajar konvensional seperti buku cetak dan lembar kerja siswa. Kurangnya variasi media pembelajaran menyebabkan siswa cenderung bersikap pasif dan kurang antusias dalam mengikuti pelajaran. Situasi ini mengakibatkan rendahnya prestasi belajar siswa, terutama pada mata pelajaran yang membutuhkan pemahaman kontekstual, seperti IPAS (Rosyida dkk., 2024). Masalah serupa terlihat di SD Negeri 2 Cipancur, di mana hasil belajar siswa pada topik Keragaman Budaya masih di bawah standar. Berdasarkan pengamatan dan wawancara dengan guru kelas IV, hanya sekitar 45% siswa yang memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sementara mayoritas siswa belum mencapai target pembelajaran yang telah ditentukan.

Hasil belajar siswa yang rendah dikaitkan dengan penggunaan media pembelajaran yang kurang optimal dalam menyajikan materi secara visual menarik dan interaktif. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan guru kelas di SDN 2 Cipancur, proses pembelajaran masih didominasi oleh metode pengajaran ceramah dan penggunaan buku pelajaran, sehingga siswa kurang aktif dalam mengikuti pelajaran. Selain itu, berdasarkan data hasil belajar yang diperoleh oleh peneliti bersama dengan guru kelas, hanya sekitar 45% siswa yang memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) pada materi keragaman budaya, sedangkan mayoritas siswa lainnya belum memenuhi standar pembelajaran yang ditetapkan. Selain itu, materi pembelajaran gagal menghubungkan konsep-konsep budaya dengan lingkungan siswa. Faktanya, mengintegrasikan nilai-nilai budaya ke dalam pembelajaran dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah secara kontekstual dan bermakna (Praditha & Wibisana, 2024). Situasi ini menyoroti urgensi inovasi media digital yang tidak hanya menyampaikan materi pelajaran, tetapi juga memicu motivasi dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran.

Media pembelajaran digital dianggap efektif untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, fleksibel, dan berpusat pada siswa. Salah satu contohnya adalah *flipbook* interaktif, yang dapat menyajikan materi melalui elemen visual, audio, dan video, sehingga membantu siswa memahami konsep pelajaran dengan lebih mudah. *Flipbook* ini juga memungkinkan siswa belajar secara mandiri kapan saja dan di mana saja. Sebuah penelitian oleh Muthohharoh dkk. (2024) menunjukkan bahwa *flipbook* interaktif berhasil meningkatkan hasil belajar, motivasi, dan pemahaman konseptual siswa. Oleh karena itu, pengembangan *flipbook* interaktif sangat sesuai untuk diterapkan dalam pengajaran IPAS dengan topik Keragaman Budaya di sekolah dasar.

Pengembangan media digital semacam ini juga harus mempertimbangkan karakteristik siswa sekolah dasar, yang lebih menyukai pembelajaran visual dan interaktif (Ali dkk., 2025). Dalam penelitian ini,

Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4. 0 Internasional.

media yang dibuat berupa *flipbook* interaktif yang dilengkapi dengan animasi dan peta digital. Media ini dirancang untuk membantu siswa menguasai materi "Keragaman Budaya" melalui gambar, video, audio, animasi, dan peta interaktif yang menarik. Penggunaan unsur-unsur budaya diharapkan dapat memperdalam pemahaman siswa tentang materi Keragaman budaya, sekaligus menumbuhkan rasa patriotisme dan sikap toleransi dalam kehidupan sehari-hari mereka.

Beberapa penelitian sebelumnya menegaskan bahwa *flipbook* interaktif memiliki validitas dan efektivitas yang tinggi dalam pembelajaran. Misalnya, penelitian oleh Aisyah Nur dkk. (2024). menemukan bahwa *flipbook* interaktif bertema kearifan lokal mampu meningkatkan hasil belajar siswa hingga 25%. Sementara itu,Putriningtyas dkk. (2025) menunjukkan bahwa media ini dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa dari 11% menjadi 83%. Penelitian oleh Sari dkk. (2025)juga membuktikan bahwa *flipbook* interaktif mendapatkan peringkat validasi yang sangat tinggi dari para ahli media, ahli materi pelajaran, guru, dan siswa. Temuan ini memperkuat bahwa *flipbook* interaktif layak diadopsi sebagai inovasi pembelajaran di sekolah dasar.

Penelitian tentang pengembangan *flipbook* interaktif yang dilengkapi dengan animasi dan peta digital untuk mata pelajaran Keragaman Budaya masih terbatas jumlahnya. Sebagian besar penelitian sebelumnya hanya mengandalkan teks dan gambar sederhana, tanpa mengintegrasikan animasi, video, atau peta digital sebagai alat untuk mengeksplorasi budaya (Aisyah Nur dkk., 2024). Fokus materi dalam penelitian sebelumnya juga lebih condong ke mata pelajaran seperti Ilmu Sosial dan Pendidikan Kewarganegaraan. Kesenjangan ini membuka peluang untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan selaras dengan kebutuhan siswa sekolah dasar di bawah Kurikulum Merdeka.

Pengembangan *flipbook* interaktif dalam penelitian ini didasarkan pada teori konstruktivisme dan teori pembelajaran multimedia. Teori konstruktivisme menyatakan bahwa siswa membangun pengetahuan melalui pengalaman belajar yang aktif dan interaktif, sedangkan teori multimedia Mayer menekankan manfaat penggabungan unsur visual dan audio untuk meningkatkan pemahaman dan daya ingat siswa (Yogaswara, 2024). Dengan menggabungkan animasi, video, audio, dan peta digital, *flipbook* interaktif ini diproyeksikan dapat meningkatkan penguasaan konsep siswa dan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dibandingkan dengan media konvesional.

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) menganalisis kebutuhan pengembangan media pembelajaran digital pada materi Keragaman Budaya di kelas IV sekolah dasar; (2) mendesain media *flipbook* interaktif bermuatan animasi dan peta digital untuk meningkatkan hasil belajar siswa; (3) mengembangkan media *flipbook* interaktif bermuatan animasi dan peta digital untuk meningkatkan hasil belajar siswa; (4) mengimplementasikan media *flipbook* interaktif bermuatan animasi dan peta digital dalam pembelajaran IPAS kelas IV sekolah dasar; (5) mengevaluasi pengembangan media *flipbook* interaktif bermuatan animasi dan peta digital; dan (6) mengetahui efektivitas media *flipbook* interaktif bermuatan animasi dan peta digital dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Ruang lingkup penelitian ini mencakup pengembangan media digital untuk mata pelajaran IPAS kelas IV SD menggunakan model ADDIE. Keunikan penelitian ini terletak pada integrasi animasi, audio, video, dan peta digital ke dalam satu media pembelajaran yang berakar pada budaya lokal Indonesia. Penelitian ini berbeda dari penelitian sebelumnya karena pemilihan materi, fitur interaktif yang lebih kaya, serta adaptasi nilai-nilai budaya terhadap karakteristik siswa sekolah dasar. Media yang dihasilkan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekaligus menciptakan proses pembelajaran yang lebih kontekstual, menarik, dan bermakna melalui penelitian berjudul "Pengembangan *Flipbook* Interaktif Bermuatan Animasi dan Peta Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar".

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Pendekatan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk pembelajaran sekaligus menguji kelayakan dan efektivitasnya dalam proses pembelajaran. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu *Analysis, Design,*

Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4. 0 Internasional.

Development, Implementation, dan *Evaluation*. Pemilihan model ADDIE didasarkan pada langkah-langkahnya yang sistematis dan terstruktur sehingga media pembelajaran yang dihasilkan dapat disesuaikan dengan kebutuhan serta tujuan pembelajaran siswa (Amalia, 2025).

Untuk mengukur efektivitas media *flipbook* interaktif yang dikembangkan, penelitian ini menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest*. Desain ini merupakan desain eksperimen sederhana yang melibatkan satu kelompok tanpa kelompok kontrol, di mana pengukuran dilakukan sebelum dan sesudah perlakuan. *Pretest* dan *posttest* digunakan untuk mengetahui perubahan hasil belajar siswa setelah penggunaan media *flipbook* interaktif. Perbandingan skor sebelum dan sesudah perlakuan digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa secara akurat (Saputra dkk., 2024).

Model pengembangan ADDIE yang diterapkan dalam penelitian ini terdiri atas lima tahap utama. Tahap pertama, *analysis*, dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa, serta permasalahan yang muncul dalam pembelajaran materi Keragaman Budaya di kelas IV sekolah dasar. Tahap kedua, *design*, dilakukan dengan merancang media *flipbook* interaktif, menyusun materi pembelajaran, desain tampilan media, dan instrumen penelitian. Tahap ketiga, *development*, dilakukan dengan mengembangkan media *flipbook* interaktif serta melakukan validasi media dan materi oleh para ahli untuk mengetahui kelayakan produk. Tahap keempat, *implementation*, dilaksanakan melalui uji coba penggunaan media pada siswa kelas IV sekolah dasar untuk mengetahui kepraktisan dan kebermanfaatannya dalam pembelajaran. Tahap kelima, *evaluation*, dilakukan untuk menilai kualitas media berdasarkan hasil validasi ahli, respon pengguna, dan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Waleddesa sebagai lokasi uji coba produk yang beralamat di Jalan Raya Waleddesa, Kecamatan Waled, Kabupaten Cirebon, serta di SD Negeri 2 Cipancur sebagai lokasi uji efektivitas media yang berlokasi di Kecamatan Kalimanggis, Kabupaten Kuningan, Jawa Barat pada tahun 2026. Subjek penelitian meliputi ahli media, ahli materi, guru kelas IV, siswa kelas IV SD Negeri 1 Waleddesa sebagai subjek uji coba produk, dan siswa kelas IV SD Negeri 2 Cipancur sebagai subjek uji efektivitas. Sebanyak 30 siswa kelas IV SD Negeri 1 Waleddesa dilibatkan dalam uji coba produk yang terbagi menjadi kelompok kecil sebanyak 8 siswa dan kelompok besar sebanyak 22 siswa. Sementara itu, uji efektivitas media dilakukan pada 31 siswa kelas IV SD Negeri 2 Cipancur. Pemilihan lokasi penelitian didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan adanya kebutuhan terhadap media pembelajaran digital yang inovatif dan interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Keragaman Budaya (Septiani dkk., 2025).

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi wawancara, lembar validasi ahli media, lembar validasi ahli materi, angket respon siswa, serta penilaian pretest dan posttest. Pengembangan instrumen penelitian dimulai dengan pembuatan kerangka instrumen berdasarkan indikator dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Selanjutnya, instrumen tersebut divalidasi oleh validator ahli untuk menilai kesesuaian isi, konstruk, bahasa, dan kelayakan instrumen sebelum digunakan dalam penelitian. Secara khusus untuk instrumen pretest dan posttest, uji coba dilakukan pada 34 siswa kelas V sekolah dasar di luar subjek penelitian untuk menentukan validitas dan reliabilitas item-item tersebut. Berdasarkan hasil uji validitas, semua 15 item tes dinyatakan valid karena memiliki nilai r yang dihitung lebih besar dari nilai r tabel sebesar 0,339 Skor validitas tertinggi diperoleh pada pertanyaan nomor 9 dengan nilai rhitung sebesar 0,720, yang menunjukkan tingkat validitas yang tinggi, sedangkan skor validitas terendah ditemukan pada pertanyaan nomor 5 sebesar 0,360 namun masih memenuhi kriteria validitas. Beberapa item, seperti soal nomor 2, 3, dan 11, sebelumnya telah direvisi karena tingkat validitas yang rendah, perbaikan selanjutnya dilakukan pada redaksi dan keselarasan indikator item sebelum diuji ulang dan akhirnya dianggap valid (Rohmah & Fakhriyah, 2026). Hasil uji reliabilitas instrumen tes menunjukkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,839, yang termasuk dalam kategori reliabilitas tinggi, yang menunjukkan bahwa instrumen tersebut memiliki konsistensi yang baik dalam mengukur hasil belajar siswa (Yunisa Afriani, 2024). Selain itu, hasil uji reliabilitas kuesioner tanggapan siswa menghasilkan nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,807, yang termasuk dalam kategori tinggi, sehingga kuesioner tersebut dinilai sesuai untuk menentukan tanggapan siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Analisis item juga dilakukan melalui uji daya beda dan

Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4. 0 Internasional.

tingkat kesulitan item. Hasil uji daya beda menunjukkan bahwa 14 item masuk ke dalam kategori "baik" dan 1 item masuk ke dalam kategori "cukup", artinya sebagian besar item mampu membedakan secara efektif antara siswa dengan kemampuan tinggi dan rendah. Sementara itu, hasil uji tingkat kesulitan menunjukkan bahwa 14 butir berada dalam kategori sedang dan 1 butir berada dalam kategori mudah, sehingga pertanyaan-pertanyaan tersebut dinilai sesuai untuk digunakan dalam penelitian karena tidak terlalu sulit maupun terlalu mudah bagi siswa. Instrumen yang telah dinyatakan valid dan reliabel tersebut kemudian digunakan dalam penelitian untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media flipbook interaktif yang berisi animasi dan peta digital.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, angket, dan tes. Wawancara semi terstruktur digunakan untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan pembelajaran, kendala pembelajaran, dan penggunaan media di sekolah (Donna dkk., 2021). Angket digunakan untuk memperoleh data validasi dari ahli media, ahli materi, dan respon siswa terhadap media yang dikembangkan dengan menggunakan skala Likert. Selain itu, tes *pretest* dan *posttest* digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah penggunaan media *flipbook* interaktif. Soal tes yang digunakan terdiri atas 15 soal pilihan ganda yang disesuaikan dengan indikator dan tujuan pembelajaran materi Keragaman Budaya.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan menggunakan teknik kuantitatif deskriptif. Analisis kuantitatif deskriptif digunakan untuk mengolah data hasil validasi ahli media, ahli materi, dan respon siswa terhadap media *flipbook* interaktif. Data angket yang diperoleh dianalisis menggunakan skala Likert dan kemudian dikonversi ke dalam bentuk persentase untuk menentukan kategori kelayakan media pembelajaran. Selain itu, penelitian ini juga menggunakan analisis *Normalized Gain* (N-Gain) untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media *flipbook* interaktif. Data N-Gain diperoleh dari hasil perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* siswa untuk mengetahui tingkat efektivitas media dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada materi Keragaman Budaya Indonesia (Harianja dkk., 2024) Rumus N-Gain yang digunakan menurut Wahab dkk. (2021).

$$\textbf{N-gain} = \frac{\textit{nilai posttest} - \textit{nilai pretest}}{\textit{nilai maksimum} - \textit{nilai pretest}} \textbf{ x 100\%}$$

Hasil perhitungan N-Gain kemudian diinterpretasikan berdasarkan klasifikasi tingkat peningkatan hasil belajar siswa. Kategori klasifikasi skor N-Gain menurut Kumalasari dkk. (2023) ditunjukkan pada tabel berikut.

Tabel 1. Klasifikasi nilai N-Gain

Nilai N-Gain	Interpretasi
g > 0,7	Tinggi
0,3 ≤ g ≤ 0,7	Sedang
g < 0,3	Rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengembangan dalam penelitian ini merupakan media pembelajaran *flipbook* interaktif bermuatan animasi dan peta digital, yang dirancang untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV sekolah dasar pada topik Keragaman Budaya. Media ini menggabungkan teks, gambar, audio, video animasi, dan peta digital interaktif untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih hidup dan relevan bagi siswa. Peta digital dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena materi dari berbagai wilayah disajikan secara lebih terfokus, sehingga memudahkan siswa untuk memahami wilayah tertentu yang sedang dipelajari. Selain itu, fitur visual dan interaktif peta digital membuat pembelajaran menjadi lebih menarik serta membantu siswa memahami dan mengingat materi dengan lebih baik. Akibatnya, siswa menjadi lebih aktif, dan hasil belajar mereka meningkat. Penelitian ini mengadopsi metode *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap yaitu, analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pendekatan ADDIE memastikan proses pengembangan yang terstruktur dengan kesalahan minimal (Amalia, 2025).

Tahap pertama merupakan analisis (*analysis*), di mana peneliti mengkaji kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa, dan lingkungan pembelajaran (Rahayu, 2025). Tujuannya adalah untuk mengidentifikasi

Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4. 0 Internasional.

media yang sesuai dengan konteks siswa dan sekolah. Pengamatan dan wawancara dengan guru kelas IV di SDN 2 Cipancur menunjukkan bahwa pengajaran IPAS tentang topik Keragaman Budaya masih sangat bergantung pada buku teks cetak dan lembar kerja, sehingga pelajaran terasa monoton dan kurang menarik. Hal ini menyebabkan hasil belajar siswa rendah, dengan banyak yang tidak memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP). Guru juga belum memanfaatkan media digital animasi atau peta digital.

Analisis siswa menunjukkan minat mereka terhadap materi visual, audio, dan interaktif. Oleh karena itu, *flipbook* interaktif bermuatan animasi dan peta digital dipilih karena sesuai dengan teknologi terkini dan gaya belajar eksploratif siswa sekolah dasar. Analisis lingkungan belajar mengonfirmasi ketersediaan fasilitas seperti proyektor LCD dan akses internet yang mendukung media digital.

Tahap kedua adalah merupakan desain (*design*). Pada tahap ini peneliti mengembangkan perancangan awal *flipbook* interaktif yang menampilkan animasi dan peta digital. Proses dimulai dengan *flowchart* untuk menggambarkan urutan media, diikuti dengan *storyboard* untuk merencanakan tata letak halaman, materi, animasi, dan fitur interaktif. materi mencakup keragaman suku bangsa, rumah adat, pakaian adat, tarian daerah, senjata tradisional, serta makanan tradisional. Peta digital dirancang untuk membantu siswa memahami distribusi budaya berdasarkan wilayah. Media yang digunakan meliputi video edukatif, audio, *game* interaktif, dan animasi yang menarik. Aplikasi seperti Canva, *Heyzine Flipbook*, dan sumber daya visual lainnya digunakan. Menu utama menampilkan panduan, hasil belajar (CP & TP), materi, aspek budaya, video, peta digital, dan permainan. Materi dibagi menjadi bagian-bagian tentang keragaman budaya dan aspek-askep keragaman budaya Indonesia, lengkap dengan video pembelajaran dan tarian daerah. Bagian budaya memperkenalkan rumah tradisional, pakaian, tarian, senjata, dan makanan tradisional.



Gambar 1 Media Flipbook Interaktif

Tahap ketiga merupakan pengembangan (*development)*, yang melibatkan pengubahan desain menjadi produk *flipbook* interaktif dengan animasi dan peta digital. Semua elemen seperti materi, gambar, video, animasi, audio, dan fitur diintegrasikan sesuai dengan *flowchart* dan *storyboard*. Setelah selesai, media ini divalidasi oleh para ahli media dan materi melalui angket untuk mengumpulkan masukan guna perbaikan sebelum pengujian (Saleh dkk., 2022).

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek	Hasil Penilaian
1	Desain	14
2	Visual	48
3	Aspek dan Kriteria	29
	Total skor	91
	Skor maksimal	95
	Presentase	95,78%
	Kategori	Sangat baik

Berdasarkan Tabel 1, hasil validasi oleh ahli media menunjukkan bahwa *flipbook* interaktif, yang dilengkapi dengan animasi dan peta digital, memperoleh skor 95,78% dalam kategori “Sangat Baik” untuk pembelajaran. Penilaian ahli media tersebut mencakup aspek desain, visual, aspek dan kriteria, interaktivitas, kemudahan penggunaan, kualitas animasi, dan integrasi peta digital. Hal ini menunjukkan bahwa media tersebut memiliki tampilan yang menarik, navigasi yang sederhana, dan pengalaman interaktif yang ideal bagi siswa sekolah dasar, sehingga siap untuk diterapkan.

Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4. 0 Internasional. (cc) BY-SA

Tabel 3. Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Hasil Penilaian
1	Umum	19
2	Materi	33
3	Strategi pembelajaran	10
	Total skor	62
	Skor maksimal	65
	Presentase	95%
	Kategori	Sangat baik

Berdasarkan tabel 2 hasil validasi ahli materi pelajaran, materi *flipbook* interaktif memperoleh skor 95% dalam kategori "Sangat Baik". Aspek yang dievaluasi meliputi kesesuaian dengan hasil belajar IPAS, akurasi konseptual, bahasa, penilaian, dan adaptasi untuk siswa sekolah dasar. Materi "Keragaman Budaya" selaras dengan Kurikulum Merdeka dan tujuan pembelajaran, didukung oleh gambar, animasi, dan peta digital untuk memfasilitasi pemahaman konkret.

Tahap keempat adalah tahap implementasi, yaitu uji coba *flipbook* interaktif di kelas IV SD Negeri 1 Waleddesa untuk topik "Keragaman Budaya." Uji coba ini menggunakan *flipbook* interaktif yang telah divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, kemudian direvisi untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Uji coba ini dilakukan secara tatap muka dengan membagi siswa menjadi dua kelompok, yaitu kelompok kecil yang terdiri dari 8 siswa dan kelompok besar yang terdiri dari 22 siswa (Venty Emma Chahyanti, 2021). Di dalam kelas, siswa diberi kesempatan untuk mencoba menggunakan laptop secara langsung. Siswa tampak aktif, antusias, dan terpesona oleh elemen visual, audio, animasi, dan peta interaktif. Tujuan dari uji coba produk ini adalah untuk mengetahui tanggapan siswa terhadap media *flipbook* interaktif yang dikembangkan mengenai keragaman budaya.

Tabel 4. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No	Aspek	Hasil Penilaian
1	Kemudahan	180
2	Kesinambungan	36
3	Desain	74
4	Kemenarikan	111
5	Kebermanfaatan	112
	Total skor	513
	Skor maksimal	560
	Presentase	91,6%
	Kategori	Sangat Layak

Berdasarkan tabel hasil uji coba kelompok kecil, 91,6% tanggapan berada dalam rentang 81–100% pada kategori "Sangat Layak". Hal ini menunjukkan bahwa media tersebut memberikan pengalaman belajar yang positif; siswa menikmati visual, animasi, video, dan peta digital dalam *flipbook* interaktif.

Tabel 5. Hasil Uji Coba Kelompok Besar

No	Aspek	Hasil Penilaian
1	Kemudahan	506
2	Kesinambungan	103
3	Desain	205
4	Kemenarikan	309
5	Kebermanfaatan	311
	Total skor	1434
	Skor maksimal	1540
	Presentase	93,11%
	Kategori	Sangat Layak

Berdasarkan tabel hasil uji coba kelompok besar, tingkat respons siswa mencapai 93,11%, yang masuk dalam rentang 81–100% pada kategori "Sangat Layak". Temuan ini mencerminkan respons yang

Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4. 0 Internasional.

sangat positif dari siswa terhadap *flipbook* interaktif animasi dan peta digital dalam proses pembelajaran. Siswa menilai media tersebut menarik, mudah dipahami, interaktif, serta membuat proses pembelajaran lebih seru dan bebas dari kebosanan.



Gambar 2. Hasil Uji Coba Media Flipbook Interaktif

Tahap kelima adalah Evaluasi, berguna untuk mengukur dan mengevaluasi dampak dari *flipbook* interaktif yang telah dikembangkan (Nugraha dkk., 2025). Berdasarkan validasi media oleh para ahli, diberikan saran perbaikan terkait penggunaan font dan kosakata dalam *flipbook* interaktif tersebut. Setelah menerima umpan balik ini, dilakukan revisi terhadap *flipbook* interaktif untuk pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) tentang keragaman budaya, sehingga materi menjadi lebih baik dan lebih mudah dipahami oleh siswa. Berdasarkan hal ini, penting bagi pendidik untuk merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi proses pembelajaran secara komprehensif dan terstruktur agar materi yang disajikan dapat melibatkan pemikiran konkret siswa dan mendorong partisipasi aktif mereka (Nurfadilah dkk., 2025).

Selain itu, berdasarkan hasil uji coba yang dilakukan pada kelompok kecil dan besar selama tahap implementasi, tanggapan siswa terhadap media *flipbook* interaktif menunjukkan hasil yang sangat baik, dengan tingkat respons sebesar 81–100%. Hasil ini menunjukkan bahwa media *flipbook* interaktif cocok untuk digunakan dalam pembelajaran. Siswa juga menyarankan untuk menambahkan berbagai *game* ke dalam *flipbook* interaktif tersebut.

Hasil validasi dari ahli materi pelajaran dan ahli media terhadap media *flipbook* interaktif yang dikembangkan memperoleh skor yang sangat baik, yaitu 95% dari ahli materi pelajaran dan 95,78% dari ahli media, sehingga media tersebut dikategorikan sangat layak untuk digunakan. Dengan demikian, pengembangan *flipbook* interaktif untuk pembelajaran IPAS dengan topik keragaman budaya berhasil dilaksanakan dan diterapkan kepada siswa kelas IV di SDN 1 Waleddesa.

Pada tahap uji efektivitas yang dilakukan di Kelas IV SD Negeri 2 Cipancur bertujuan untuk mengukur efektivitas *flipbook* interaktif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Uji efektivitas ini dilaksanakan setelah buku digital dinilai layak berdasarkan hasil validasi ahli, serta setelah dilakukan revisi sesuai dengan saran dan masukan yang diberikan. Selain itu, tanggapan siswa selama fase implementasi menunjukkan penerimaan yang sangat positif terhadap *flipbook* interaktif, sehingga *flipbook* interaktif tersebut dievaluasi sebagai layak dan siap untuk diterapkan dalam pembelajaran di kelas.

Melalui tahap ini, *flipbook* interaktif diintegrasikan secara langsung ke dalam proses pembelajaran untuk menilai dampaknya terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS). Uji efektivitas ini menggunakan instrumen penilaian hasil belajar berupa *pretest* dan *posttest* bagi siswa kelas IV SD. *Pretest* dilaksanakan sebelum penggunaan flipbook interaktif untuk mengukur kemampuan awal siswa, sedangkan *posttest* dilaksanakan setelah.

Tabel 6. Hasil N-Gain

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_skor	31	.63	1.00	.7957	.09542
Ngain_persen	31	62.55	100.00	79.5709	9.54229
Valid N (*listwise*)	31				

Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4. 0 Internasional.

Berdasarkan hasil pada Tabel 6 mengenai analisis efektivitas, terdapat peningkatan hasil belajar setelah menggunakan *flipbook* interaktif bermuatan animasi dan peta digital. Analisis N-Gain menunjukkan skor berkisar antara 0,63 hingga 1,00, dengan rata-rata 0,7957 atau 79,57%. Standar deviasi sebesar 0,09542 menunjukkan variasi di antara siswa. Rata-rata 0,7957 termasuk dalam kategori tinggi, yang menunjukkan bahwa media ini efektif dalam meningkatkan hasil belajar berkat pengalaman yang menarik, interaktif, dan kontekstual yang memfasilitasi pemahaman.

Hasil analisis implementasi dan efektivitas menunjukkan bahwa *flipbook* interaktif bermuatan animasi dan peta digital berhasil meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa. Fitur animasi dan peta digital membantu memvisualisasikan penyebaran budaya secara nyata. Media ini juga meningkatkan motivasi karena tidak terbatas pada teks saja, melainkan diperkaya dengan gambar, video, audio, dan aktivitas interaktif. Berdasarkan grafik hasil uji coba menggambarkan respons yang sangat baik terhadap *flipbook* interaktif. Uji coba kelompok kecil mencatat skor 91,6% dalam kategori "Sangat Layak", sementara skor 93,11% dari kelompok besar juga masuk dalam kategori "Sangat Layak". Hal ini membuktikan bahwa media ini menarik, ramah pengguna, dan efektif dalam membantu siswa menguasai materi tentang Keragaman Budaya.

Keunggulan *flipbook* interaktif ini terletak pada integrasi elemen multimedia seperti animasi, audio, video edukatif, dan peta digital, yang menciptakan pengalaman belajar yang lebih realistis dan bermakna. Media ini tidak hanya memfasilitasi pemahaman tentang Keragaman budaya tetapi juga meningkatkan motivasi, minat belajar, dan hasil belajar siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa *flipbook* interaktif secara efektif meningkatkan hasil belajar di sekolah dasar. Sebagai contoh, Aisyah Nur dkk. (2024) menemukan bahwa *flipbook* tentang kearifan lokal secara signifikan meningkatkan hasil belajar (Muthohharoh dkk., 2024). menyatakan bahwa media semacam itu sangat sesuai dan efektif untuk sekolah dasar. Salma dkk. (2023) juga mencatat bahwa media *flipbook* interaktif meningkatkan keterlibatan dan aktivitas siswa.

Penelitian ini relevan dengan penelitian sebelumnya yang mengembangkan *flipbook* interaktif menggunakan model ADDIE, namun unik karena mengintegrasikan animasi pendidikan dan peta digital interaktif untuk kurikulum Keragaman Budaya Indonesia bagi siswa kelas IV sekolah dasar. Fitur-fitur ini membuat media tersebut lebih dinamis, relevan, dan sesuai untuk siswa sekolah dasar di era digital. Dengan mempertimbangkan aspek visual, interaktivitas, kemudahan akses, dan kesesuaian dengan Kurikulum Merdeka, *flipbook* interaktif animasi dan peta digital ini dianggap sesuai, praktis, dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa analisis kebutuhan menunjukkan pembelajaran IPAS pada materi Keragaman Budaya masih menggunakan media konvensional sehingga siswa kurang aktif dan hasil belajar belum optimal. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran digital yang interaktif dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Desain media flipbook interaktif bermuatan animasi dan peta digital dikembangkan menggunakan flowchart dan storyboard yang memuat materi Keragaman Budaya, video pembelajaran, audio, animasi, permainan interaktif, dan peta digital. Pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Hasil implementasi menunjukkan bahwa media flipbook interaktif bermuatan animasi dan peta digital memperoleh respon positif dari siswa dengan hasil uji coba kelompok kecil sebesar 91,6% dan kelompok besar sebesar 93,11% yang termasuk dalam kategori sangat layak. Selain itu, hasil evaluasi menunjukkan bahwa media layak digunakan dalam pembelajaran setelah dilakukan revisi berdasarkan saran dan masukan dari ahli media, ahli materi, dan siswa. Media flipbook interaktif bermuatan animasi dan peta digital juga terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD pada materi Keragaman Budaya dengan nilai rata-rata N-Gain sebesar 0,7957 atau 79,57% yang termasuk dalam kategori tinggi.

Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4. 0 Internasional.

REKOMENDASI

Berdasarkan kendala-kendala yang muncul selama pelaksanaan penelitian, maka peneliti merekomendasikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi guru, disarankan memanfaatkan media *flipbook* interaktif bermuatan animasi dan peta digital sebagai alternatif media pembelajaran untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.
2. Bagi sekolah, disarankan menyediakan sarana dan prasarana pendukung pembelajaran digital, seperti perangkat teknologi dan akses internet yang memadai agar implementasi media pembelajaran digital dapat berjalan secara optimal.
3. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan mengembangkan media *flipbook* interaktif pada materi dan jenjang pendidikan lain dengan menambahkan fitur yang lebih inovatif agar efektivitas media dapat dikaji secara lebih luas.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih atas selesainya penelitian ini yang berjudul "Pengembangan Flipbook Interaktif Bermuatan Animasi dan Peta Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." Penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Seluruh dosen Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Pendidikan Indonesia, Kampus Sumedang, yang telah memberikan pengetahuan, pengalaman, dan pelajaran berharga kepada penulis.
2. Keluarga dan teman-teman yang secara konsisten memberikan doa, dan dukungan kepada penulis.

DEKLARASI PENGGUNAAN KECERDASAN BUATAN GENERATIF DALAM PROSES PENULISAN

Selama proses penulisan manuskrip ini, penulis menggunakan ChatGPT untuk membantu penyempurnaan bahasa dan pemeriksaan tata bahasa. Penulis telah meninjau dan menyunting seluruh konten yang dihasilkan oleh alat tersebut serta bertanggung jawab sepenuhnya atas isi artikel yang diterbitkan.

DAFTAR PUSTAKA

Aisyah Nur, S., Atiqoh, A., & Karyono, H. (2024). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Flipbook Berbasis Kearifan Lokal sebagai Sumber Belajar Muatan IPS bagi Peserta Didik Kelas 5. *Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual*, *8*(1), 120. https://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v8i1.939

Ali, A., Dea Venica, S., Aini, W., & Faisal Hidayat, A. (2025). Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Journal of Information System and Education Development*, *3*(1), 1–6. https://doi.org/10.62386/jised.v3i1.115

Amalia, D. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Lapbook Berbasis Game Pada Pembelajaran Fikih Di Kelas Viii Mts Al-Muhajirien Berbasis Game Pada. 29.

Cahyana, C., & Agustin, M. (2024). Kompetensi Pedagogik Guru Kelas: Perencanaan, Penerapan dan Evaluasi dalam Pembelajaran. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, *6*(1), 844–851. https://doi.org/10.31004/edukatif.v6i1.5962

Donna, R., Egok, A. S., & Febriandi, R. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Powtoon pada Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, *5*(5), 3799–3813. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1382

Faridah, S., Timur, F. G. C., & Afifuddin, M. (2023). Karakter Bangsa dan Bela Negara: Menumbuhkan Identitas Kebangsaan dan Komitmen Nasionalisme. *Jurnal Kewarganegaraan*, *7*(2), 2532–2539. https://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/view/5863

Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4. 0 Internasional.

Harianja, M. R., Yusup, M., & Siahaan, S. M. (2024). Uji N-Gain pada Efektivitas Penggunaan Game dengan Strategi SGQ untuk Meningkatkan Berpikir Komputasi dalam Literasi Energi. *Jurnal Intelektualita: Keislaman, Sosial dan Sains*, *13*(2). https://doi.org/10.19109/intelektualita.v13i2.25168

Kumalasari, N., Fathurohman, I., & Fakhriyah, F. (2023). Pengembangan E-Modul Berbasis Kearifan Lokal Daerah Grobogan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Paedagogy: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, *10*(2), 554. https://doi.org/10.33394/jp.v10i2.7190

Mubaroq, M. M. Al, & Mustofa, B. (2025). Character Education is the Key to Competitive Human Resources in Golden Indonesia 2045. *Journal of Excellence, Humanities and Religiosity*, *2*(1), 65–77. https://doi.org/10.34304/joehr.v2i1.302

Muthohharoh, S., Ratnaningsih, A., & Suyoto. (2024). Pengembangan flipbook digital berbasis kearifan lokal pada pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan materi gotong royong kelas IV SD Negeri Secang. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, *10(1)*. https://doi.org/https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i1.2737

Nugraha, R. G., Julia, J., Iswara, P. D., Gusrayani, D., & Panjaitan, R. L. (2025). Peningkatan Literasi Menggunakan Teknologi Deep Learning Terhadap Guru TK dan SD di Pulau Tidung. *Parta: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *6*(2), 57–64. https://doi.org/10.38043/parta.v6i2.6947

Nurfadilah, S., Saian Badaruddin., & Firdaus, I. (2025). Desain Pop-up book Tari Arimbi sebagai Pengenalan Muatan Lokal untuk Siswa Sekolah Dasar *Jurnal Sendratasik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Seni Pertunjukan*. *14*(2), 17–32. https://doi.org/10.24036/jyn98d87

Praditha, D. G. E., & Wibisana, I. M. B. (2024). Hukum Kearifan Lokal: Tradisi, Nilai, Dan Transformasi Dalam Konteks Kepemilikan Warisan Budaya. *Jurnal Yusthima*, *4*(1), 207–214. https://doi.org/10.36733/yusthima.v4i1.8940

Putriningtyas, A., Suprapti, E., & Pratiwi, L. A. (2025). Penggunaan Media Flipbook untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Materi Keanekaragaman Suku Bangsa Kelas III. *Proceding: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*. https://doi.org/10.30651/pc.v1i1.28068

Rahayu, A. (2025). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) : Pengertian, Jenis dan Tahapan. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, *4*(3), 459–470. https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5092

Rohmah, A. N., & Fakhriyah, F. (2026). Analisis Butir Uji Validitas, Reliabilitas Tingkat Kesukaran, Daya Pembeda Soal Sumatif Pendidikan Pancasila. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, *11*(1), 1101–1108. https://doi.org/10.29303/jipp.v11i1.4475

Rosyida, A., Qorinasari, D., Indriasari, P. S., Ardhiansyah, W., Hidayati, Y. M., & Desstya, A. (2024). Literasi Sains Pada Bahan Ajar Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (Ipas) Sekolah Dasar. *JURNAL PENDIDIKAN DASAR PERKHASA: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, *10*(1), 1–10. https://doi.org/10.31932/jpdp.v10i1.2493

Saleh, D., Erni, K., Sulistiyono, Rita, W. W., & Anita, D. J. (2022). Peningkatan Kompetensi Guru Pesantren Melalui Pendampingan Pembuatan Buku Ajar Kreatif Dan Inovatif. *Dinamisi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *6*(6). https://doi.org/10.31849/dinamisia.v6i6.11633

Salma, A. D., Windiyani, T., & Purnamasari, R. (2023). Pengembangan E-Modul Berbasis Aplikasi Flipbook Kelas Iv Subtema Indahnya Keberagaman Budaya. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, *9*(2), 2325–2335. https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.977

Saputra, N. E., Zumrotun, E., & Attalina, S. N. C. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Flipbook terhadap Hasil Belajar IPAS di Kelas IV SDN 2 Kuanyar. *Jurnal Simki Pedagogia*, *7*(1), 317–327. https://doi.org/10.29407/jsp.v7i1.701

Sari, L. F., Priyanto, W., & Sundari, R. S. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Flipbook Digital Keberagaman Budaya pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial Kelas IV Sekolah Dasar. *10*. https://doi.org/10.23969/jp.v10i4.37321

Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4. 0 Internasional.

Septiani, S. N., Saidah, K., & Zaman, W. I. (2025). Pengembangan Multimedia Berbantuan Game Edukasi Didital pada Materi Keragaman Budaya Jawa Timur untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas IV SDN Burengan 1. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(3), 477–2143. https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.31703

Venty Emma Chahyanti. (2021). Pengembangan LKPD Berbasis Pendekatan RME pada Materi Segiempat untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, *10*(4). https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i4.4337

Wahab, A., Junaedi, J., & Azhar, Muh. (2021). Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain di PGMI. *Jurnal Basicedu*, *5*(2), 1039–1045. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.845

Yogaswara, M. R. (2024). Pendekatan Teori Belajar Kontruktivisme Dalam Kurikulum Merdeka Melalui Media Asmblr 3D Pada Materi Fotosintesis. *CENDEKIA: Jurnal Ilmu Pengetahuan*, *4*(4), 561–568. https://doi.org/10.51878/cendekia.v4i4.3739

Yunisa Afriani, N. K. K. (2024). Pengaruh Persepsi Manfaat dan Persepsi Kemudahan Terhadap Minat Menggunakan QRIS pada E-Parking di Kota Mataram. *JIAI: Jurnl Ilmiah Akutansi Indonesia, 9 (2)*, 2528-650. https://doi.org/10.32528/jiai.v9i2.23301

Zidna, M. hifdhul I. Q., Bakar, M. Y. A., & Zakariyah. (2025). Transformasi Pembelajaran Berbasis Kurikulum Merdeka Melalui Pendekatan Konstruktivistik. *Andragogi: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, *5*(2), 152–169. https://doi.org/10.31538/adrg.v5i2.2108

Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4. 0 Internasional.